



日本国特許庁
PATENT OFFICE
JAPANESE GOVERNMENT

(5)

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出願年月日
Date of Application:

2000年 6月19日

COPY OF PAPERS
ORIGINALLY FILED

出願番号
Application Number:

特願2000-183039

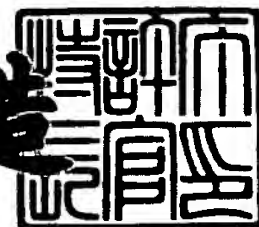
出願人
Applicant(s):

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
株式会社ソニー・ミュージックコミュニケーションズ

2001年 3月16日

特許庁長官
Commissioner,
Patent Office

及川耕造



出証番号 出証特2001-3020118

SC1672

【書類名】 特許願

【整理番号】 SCEI99218

【提出日】 平成12年 6月19日

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 G06F 17/30
G06F 3/14
G06F 12/00
G06F 17/60
G09F 27/30

【発明の名称】 パナー広告作成装置および方法、記憶媒体

【請求項の数】 13

【発明者】

【住所又は居所】 東京都新宿区市谷本村町1番1号 住友市ヶ谷ビル10
F 株式会社ソニー・ミュージックコミュニケーションズ内

【氏名】 天野 高章

【発明者】

【住所又は居所】 東京都新宿区市谷本村町1番1号 住友市ヶ谷ビル10
F 株式会社ソニー・ミュージックコミュニケーションズ内

【氏名】 前田 義治

【特許出願人】

【識別番号】 395015319

【氏名又は名称】 株式会社 ソニー・コンピュータエンタテインメント

【特許出願人】

【識別番号】 391027310

【氏名又は名称】 株式会社 ソニー・ミュージックコミュニケーションズ

【代理人】

【識別番号】 100084032

【弁理士】

【氏名又は名称】 三品 岩男

【電話番号】 045(316)3711

【選任した代理人】

【識別番号】 100087170

【弁理士】

【氏名又は名称】 富田 和子

【電話番号】 045(316)3711

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 011992

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【物件名】 委任状 1

【援用の表示】 平成12年5月19日提出の包括委任状を援用します

【包括委任状番号】 9912211

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 バナー広告作成装置および方法、記憶媒体

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

ネットワークを介して接続されたバナー広告管理装置から指示を受け付けるバナー広告作成装置であって、

バナー広告を作成するために必要なバナー広告作成情報を、前記バナー広告管理装置より受け付けるバナー広告作成情報受付手段と、

受け付けたバナー広告作成情報を記憶する記憶手段と、
を備えることを特徴とするバナー広告作成装置。

【請求項 2】

請求項 1 記載のバナー広告作成装置であって、

前記バナー広告作成情報は、

バナー広告に表示する文字情報と、

バナー広告に表示する画像情報と、

を含むことを特徴とするバナー広告作成装置。

【請求項 3】

請求項 2 記載のバナー広告作成装置であって、

前記バナー広告作成情報は、

前記文字情報と画像情報とのバナー広告内における配置情報と、

前記文字情報の表示方法に関する情報と、

バナー広告の外形および色に関する情報と、

をさらに含むことを特徴とするバナー広告作成装置。

【請求項 4】

請求項 1、2 または 3 記載のバナー広告作成装置であって、

前記バナー広告作成情報を識別するためのバナー広告識別情報を、前記バナー広告管理装置より受け付けるバナー広告識別情報受付手段を備え、

前記記憶手段は、受け付けたバナー広告識別情報を、前記バナー広告作成情報と関連付けて記憶する

ことを特徴とするバナー広告作成装置。

【請求項 5】

請求項 1、2 または 3 記載のバナー広告作成装置であって、
バナー広告作成命令を受け付けるバナー広告作成命令受付手段と、
バナー広告作成命令を受け付けると、記憶手段に記憶したバナー広告作成情報に基づいてバナー広告を作成するバナー広告作成手段と、
を備えることを特徴とするバナー広告作成装置。

【請求項 6】

請求項 4 記載のバナー広告作成装置であって、
バナー広告識別情報を含むバナー広告作成命令を受け付けるバナー広告作成命令受付手段と、
バナー広告作成命令を受け付けると、このバナー広告作成命令に含まれるバナー広告識別情報と関連付けて記憶手段に記憶したバナー広告作成情報に基づいて、バナー広告を作成するバナー広告作成手段と、
を備えることを特徴とするバナー広告作成装置。

【請求項 7】

ネットワークを介して接続されたバナー広告閲覧装置に表示するためのバナー広告を作成するバナー広告作成装置であって、
バナー広告を作成するために必要なバナー広告作成情報を、これを識別するためのバナー広告識別情報と関連付けて記憶するバナー広告作成情報記憶手段と、
個人情報と属性とを関連付けて記憶する個人情報属性記憶手段と、
前記属性と前記バナー広告識別情報とを関連付けて記憶する属性識別情報記憶手段と、
前記バナー広告閲覧装置のユーザの個人情報を受け付ける個人情報受け付け手段と、
個人情報を受け付けると、その個人情報に関連付けられた属性を抽出し、
抽出された属性に関連付けられたバナー広告識別情報を抽出し、
抽出されたバナー広告識別情報に関連付けられたバナー広告作成情報に基づいてバナー広告を作成するバナー広告作成手段と、

を備えることを特徴とするバナー広告作成装置。

【請求項 8】

請求項 7 記載のバナー広告作成装置であって、

前記属性識別情報記憶手段は、

ネットワークを介して接続されたバナー広告管理装置から、前記属性と前記バナー広告識別情報とを関連づけた情報を受け付けて、前記属性識別情報を記憶することを特徴とするバナー広告作成装置。

【請求項 9】

請求項 7 または 8 記載のバナー広告作成装置であって、

前記個人情報受け付け手段は、

前記バナー広告閲覧装置に対し、個人情報の入力を促し、入力された情報を受け付けることを特徴とするバナー広告作成装置。

【請求項 10】

ネットワークを介して接続されたバナー広告管理装置から指示を受け付けるバナー広告作成方法であって、

バナー広告を作成するために必要なバナー広告作成情報を、前記バナー広告管理装置より受け付けるバナー広告作成情報受付処理と、

受け付けたバナー広告作成情報を記憶する記憶処理と、

バナー広告作成命令を受け付けるバナー広告作成命令受付処理と、

バナー広告作成命令を受け付けると、記憶手段に記憶したバナー広告作成情報に基づいてバナー広告を作成するバナー広告作成処理と、
を備えることを特徴とするバナー広告作成方法。

【請求項 11】

ネットワークを介して接続されたバナー広告閲覧装置に表示するためのバナー広告を作成する方法であって、

バナー広告を作成するために必要なバナー広告作成情報を、これを識別するためのバナー広告識別情報と関連付けて記憶するバナー広告作成情報記憶処理と、

個人情報と属性とを関連付けて記憶する個人情報属性記憶処理と、

前記属性と前記バナー広告識別情報とを関連付けて記憶する属性識別情報記憶

処理と、

前記バナー広告閲覧装置のユーザの個人情報を受け付ける個人情報受け付け処理と、

個人情報を受け付けると、その個人情報に関連付けられた属性を抽出し、

抽出された属性に関連付けられたバナー広告識別情報を抽出し、

抽出されたバナー広告識別情報に関連付けられたバナー広告作成情報に基づいてバナー広告を作成するバナー広告作成処理と、

を備えることを特徴とするバナー広告作成方法。

【請求項 1 2】

ネットワークを介して接続されたバナー広告管理装置から指示を受け付けるためのプログラムが記録された記憶媒体であって、

前記プログラムは、情報処理装置に読み取られ実行されることで、

バナー広告を作成するために必要なバナー広告作成情報を、前記バナー広告管理装置より受け付けるバナー広告作成情報受付手段と、

受け付けたバナー広告作成情報を記憶する記憶手段と、

を前記情報処理装置上に構築すること

を特徴とする記憶媒体。

【請求項 1 3】

ネットワークを介して接続されたバナー広告閲覧装置に表示するためのバナー広告を作成するためのプログラムが記録された記憶媒体であって、

前記プログラムは、情報処理装置に読み取られ実行されることで、

バナー広告を作成するために必要なバナー広告作成情報を、これを識別するためのバナー広告識別情報と関連付けて記憶するバナー広告作成情報記憶手段と、

個人情報と属性とを関連付けて記憶する個人情報属性記憶手段と、

前記属性と前記バナー広告識別情報とを関連付けて記憶する属性識別情報記憶手段と、

前記バナー広告閲覧装置のユーザの個人情報を受け付ける個人情報受け付け手段と、

個人情報を受け付けると、その個人情報に関連付けられた属性を抽出し、

抽出された属性に関連付けられたバナー広告識別情報を抽出し、
抽出されたバナー広告識別情報に関連付けられたバナー広告作成情報に基づいてバナー広告を作成するバナー広告作成手段と、
を前記情報処理装置上に構築すること
を特徴とする記憶媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、バナー広告を作成・管理する技術に関する。

【0002】

【従来の技術】

近年のコンピュータネットワークの普及により、Web ページは重要な広告媒体となっている。Web ページの開設者はスポンサーを募り、出資の代償として、そのスポンサーに関するバナー広告と呼ばれる広告をWeb ページに掲載することがよく行われている。バナー広告は、クリックを受け付けると、そのスポンサーの開設するサイトに移動することができるため、スポンサーは、バナー広告閲覧者の目を引こうとして、例えば、動画を使用したり、目立つデザインを施したバナー広告を作成することがよく行われている。

【0003】

一般に、バナー広告は、同じバナーを長い間使い続けていると、バナー広告の閲覧者にとって、見慣れた存在となってしまう、閲覧者の反応率が低下する。このため、スポンサーは、定期的にバナー広告のデザイン等を変更する場合が多い。

【0004】

また、バナー広告は、すべての閲覧者に対して一律に同じ広告を表示するため、例えば、バナー広告を掲載するWeb ページごとに閲覧するユーザの趣向、年齢層等を想定して、そのWeb ページにふさわしいデザインのバナー広告を掲載する場合が多い。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】

しかし、定期的にバナー広告のデザイン等を変更して、新たにバナー広告を作成することは、スポンサーの負担が大きいため、簡易にバナー広告を作成することを可能とする技術の開発が望まれている。

【0006】

一方、Web ページごとに、バナー広告を変えて掲載することは、Web ページの閲覧者層の想定が必ずしも正確であるとは限らず、また、広いユーザ層が閲覧するWeb ページに対しては、閲覧者層を想定してバナー広告のデザインを変更することは困難である。このため、Web ページごとではなく、ユーザ層ごとに、バナー広告のデザインを変更して表示する技術の開発が望まれている。

【0007】

本発明の目的は、スポンサーが簡易にバナー広告の作成指示を行うことができる技術を提供することにある。

【0008】

また、本発明の別目的は、バナー広告の閲覧者の属性に応じて、表示するバナー広告を変更することができる技術を提供することにある。

【0009】

【課題を解決するための手段】

前記課題を解決するため、本発明は、ネットワークを介して接続されたバナー広告管理装置から指示を受け付けるバナー広告作成装置であって、バナー広告を作成するために必要なバナー広告作成情報を、前記バナー広告管理装置より受け付けるバナー広告作成情報受付手段と、受け付けたバナー広告作成情報を記憶する記憶手段とを備えることを特徴とするバナー広告作成装置を提供する。

【0010】

また、本発明は、ネットワークを介して接続されたバナー広告閲覧装置に表示するためのバナー広告を作成するバナー広告作成装置であって、バナー広告を作成するために必要なバナー広告作成情報を、これを識別するためのバナー広告識別情報と関連付けて記憶するバナー広告作成情報記憶手段と、個人情報と属性とを関連付けて記憶する個人情報属性記憶手段と、前記属性と前記バナー広告識別

情報とを関連付けて記憶する属性識別情報記憶手段と、前記バナー広告閲覧装置のユーザの個人情報を受け付ける個人情報受け付け手段と、個人情報を受け付けると、その個人情報に関連付けられた属性を抽出し、抽出された属性に関連付けられたバナー広告識別情報を抽出し、抽出されたバナー広告識別情報に関連付けられたバナー広告作成情報に基づいてバナー広告を作成するバナー広告作成手段とを備えることを特徴とするバナー広告作成装置を提供する。

【 0 0 1 1 】

【発明の実施の形態】

以下に、本発明の実施例について説明する。

【 0 0 1 2 】

図 1 は、本発明が適用されたバナー広告作成管理システムの概略を説明するための図である。

【 0 0 1 3 】

図示するように、本実施形態のバナー広告作成管理システムは、バナー広告管理装置 1 とバナー広告作成装置 2 とが、インターネット 3 を介して、互いに接続されて構成されている。

【 0 0 1 4 】

図 2 は、図 1 に示すバナー広告管理装置 1 の概略構成図である。

【 0 0 1 5 】

図示するように、バナー広告管理装置 1 は、CPU 1 1 と、主記憶装置 1 2 と、ハードディスク装置等の外部記憶装置 1 3 と、CD-ROM、DVD-ROM 等の可搬性を有する記憶媒体 1 5 からデータを読み取る読取装置 1 4 と、キーボード、マウス等の入力装置 1 6 と、ディスプレイ等の表示装置 1 7 と、インターネット 3 を介してバナー広告作成装置 2 と通信を行うための通信装置 1 8 と、上述した各構成要素間のデータ送受信をつかさどるインタフェース 1 9 とを備えた、一般的な構成を有する情報処理装置上に構築することができる。

【 0 0 1 6 】

外部記憶装置 1 3 には、情報処理装置の動作を統括的に制御するために、情報処理装置が起動されると主記憶装置 1 2 上にロードされ、CPU 1 1 により実行

されるOS (Operation System) 131と、WWWブラウザプログラム132と、通信プログラム133とが格納されている。

【0017】

CPU11は、WWWブラウザプログラム132と通信プログラム133とを主記憶装置12上にロードし、実行する。これにより、WWWブラウザ111と、通信処理部112とを情報処理装置上に構築する。

【0018】

WWWブラウザ111は、バナー広告作成装置2が公開するHTML形式のデータ (Web ページ等) をHTTP (Hyper Text Transfer Protocol) を利用して閲覧する。

【0019】

通信処理部112は、通信装置18を制御し、WWWブラウザ111が、バナー広告作成装置2と通信を行うために必要な各種プロトコル、例えばPPP、TCP/IP等、を処理する。

【0020】

図3は、図1に示すバナー広告作成装置2の概略構成図である。

【0021】

図示するように、バナー広告作成装置2は、CPU21と、主記憶装置22と、ハードディスク等の外部記憶装置23と、CD-ROM、DVD-ROM等の可搬性を有する記憶媒体25からデータを読み取る読取装置24と、キーボード、マウス等の入力装置26と、ディスプレイ等の表示装置27と、インターネット3を介してバナー広告管理装置1と通信を行うための通信装置28と、上述した各構成要素間のデータ送信をつかさどるインタフェース29とを備えた、一般的な構成を有する情報処理装置上に構成することができる。

【0022】

外部記憶装置23には、情報処理装置の動作を統括的に制御するために、情報処理装置が起動されると主記憶装置22上にロードされ、CPU21により実行されるOS (Operation System) 231と、WWWサーバプログラム232と、通信プログラム233と、バナー広告作成プログラム234と

素材データファイル 2 3 5 と、テンプレートデータベース 2 3 6 と、テンプレートデータファイル 2 3 7 と、表示形態データファイル 2 3 8 とが格納されている。

【 0 0 2 3 】

CPU 2 1 は、WWWサーバプログラム 2 3 2 と、通信プログラム 2 3 3 と、バナー広告作成プログラム 2 3 4 とを主記憶装置 2 1 2 上にロードし、実行する。これにより、WWWサーバ 2 1 1 と、通信処理部 2 1 2 と、バナー広告作成部 2 1 3 とを情報処理装置上に構築する。

【 0 0 2 4 】

WWWサーバ 2 1 1 は、HTML形式のデータを、バナー広告管理装置 1 の WWブラウザ 1 1 1 が HTTP を利用して閲覧できるように公開する。

【 0 0 2 5 】

通信処理部 2 1 2 は、通信装置 2 8 を制御し、WWWサーバ 2 1 1、バナー広告作成部 2 1 3 がバナー広告管理装置 1 と通信を行うために必要な各種プロトコルを処理する。

【 0 0 2 6 】

バナー広告作成部 2 1 3 は、素材データ登録受付部 2 1 3 1 と、テンプレート選択受付部 2 1 3 2 と、表示形態指示受付部 2 1 3 3 と、バナー広告生成命令受付部 2 1 3 4 と、バナー広告自動生成部 2 1 3 5 とを有する。

【 0 0 2 7 】

素材データ登録受付部 2 1 3 1 は、バナー広告の表示要素である素材データの登録を、バナー広告管理装置 1 からの指示により受け付ける。ここで、バナー広告の表示要素としては、例えば、バナー広告に表示するテキスト、ロゴ、商品画像等がある。素材データ登録受付部 2 1 3 1 は、受け付けた素材データを、素材データファイル 2 3 5 に記録する。素材データ登録受付部 2 1 3 1 は、素材データを複数受け付けることができ、受け付けた素材データは、パターン番号を付して管理する。

【 0 0 2 8 】

素材データファイル 2 3 5 は、図 4 に示すように、パターン番号 2 3 5 1、テキストデータ 2 3 5 2、ロゴの画像データ 2 3 5 3、商品画像のデータ 2 3 5 4 を格納する領域が設けられている。

【 0 0 2 9 】

テンプレート選択受付部 2 1 3 3 は、あらかじめテンプレートデータベース 2 3 6 に登録されている、バナー広告の外形と素材データの配置を定めるテンプレートの選択を、バナー広告管理装置 1 からの指示により受け付ける。テンプレート選択受付部 2 1 3 1 は、受け付けたテンプレートに関する情報を、テンプレートデータファイル 2 3 7 に記録する。テンプレート選択受付部 2 1 3 3 は、テンプレートデータを複数受け付けることができ、受け付けた素材データは、パターン番号を付して管理する。

【 0 0 3 0 】

テンプレートデータファイル 2 3 7 は、図 5 に示すように、パターン番号 2 3 7 1、選択を受け付けたテンプレートに関する情報（テンプレートの識別番号）2 3 7 2 を格納する領域が設けられている。

【 0 0 3 1 】

表示形態指示受付部 2 1 3 3 は、バナー広告の表示形態の指示を、バナー広告管理装置 1 から受け付ける。ここで、バナー広告表示形態としては、例えば、バナー広告のサイズ、バナー広告の色、バナー広告に表示するテキストのフォント、サイズ、色等がある。表示形態指示受付部 2 1 3 3 は受け付けた表示形態に関する情報を、表示形態データファイル 2 3 8 に記録する。

【 0 0 3 2 】

表示形態データファイル 2 3 8 は、図 6 に示すように、パターン番号 2 3 8 1、バナー広告のサイズに関する情報 2 3 8 2、バナー広告の色に関する情報 2 3 8 3、テキストのフォントに関する情報 2 3 8 4、テキストのフォントサイズに関する情報 2 3 8 5、テキストの色に関する情報 2 3 8 6 を格納する領域が設けられている。

【 0 0 3 3 】

次に、上記構成のバナー広告作成管理システムの動作について説明する。

【 0 0 3 4 】

バナー広告作成管理システムは、バナー広告作成装置 2 が、バナー広告管理装置 1 からの指示を受け付けて、バナー広告生成のための情報を記憶する処理と、バナー広告作成装置 2 が、バナー広告生成要求を受け付けて、バナー広告を作成する処理とを行う。

【 0 0 3 5 】

まず、バナー広告作成装置 2 が、バナー広告管理装置 1 からの指示を受け付けて、バナー広告生成のための情報を記憶する処理について説明する。

【 0 0 3 6 】

図 7 は、このときの図 1 に示すバナー広告作成装置 2 の動作を説明するためのフロー図である。

【 0 0 3 7 】

WWWサーバ 2 1 1 は、通信処理部 2 1 2 を介して、バナー広告管理装置 1 のアクセスを受付けると、バナー広告管理装置 1 の WWW ブラウザ 1 1 1 に Web ページの閲覧を行わせる。

【 0 0 3 8 】

まず、WWWサーバ 2 1 1 は、WWWブラウザ 1 1 1 に、図 8 に示すようなパターン指示画面 3 9 0 を提示する（S 1 0 1）。図示するように、このパターン指示画面 3 9 0 は、パターン番号を入力する領域 3 9 1 と、新規登録ボタン 3 9 2 と、削除ボタン 3 9 3 とで構成される。

【 0 0 3 9 】

このパターン指示画面 3 9 0 で、バナー広告管理装置 1 のユーザであるバナー広告依頼者は、入力装置 1 6 を用いて、パターン番号入力領域 3 9 1 に、数値を入力し、新規登録ボタン 3 9 2 あるいは削除ボタン 3 9 3 のいずれかのボタンをクリックすることができる。具体的には、素材データ、テンプレートデータ等バナー広告を生成するために必要な情報を新たに登録したい場合は、その情報を識別するためのパターン番号を、パターン番号入力領域 3 9 1 に、キーボード等を用いて入力し、新規登録ボタンをクリックすることができる。一方、既に登録したバナー広告を生成するために必要な情報を削除したい場合は、その情報を識別

するためのパターン番号を、パターン番号入力領域 3 9 1 に、キーボード等を用いて入力し、削除ボタン 3 9 3 をクリックすることができる。

【 0 0 4 0 】

WWWサーバ 2 1 1 は、受け付けたボタンに応じて以下に示す処理を行う (S 1 0 2) 。

【 0 0 4 1 】

WWWサーバ 2 1 1 は、削除ボタン 3 9 3 のクリックを受け付けると、素材データファイル 2 3 5 と、テンプレートデータファイル 2 3 7 と、表示形態データファイル 2 3 8 とのそれぞれに記録されているデータから、パターン番号入力領域 2 9 1 に入力された数値に対応するパターン 2 3 5 1、2 3 7 1、2 3 8 1 に該当するデータを削除する (S 1 0 3) 。

【 0 0 4 2 】

WWWサーバ 2 1 1 は、新規登録ボタン 3 9 2 のクリックを受け付けると、パターン番号入力領域 3 9 1 に入力された数値を記憶するとともに、WWWブラウザ 1 1 1 に、図 9 に示すような素材データ登録画面 3 0 0 を提示する (S 1 0 4) 。図示するように、この素材データ登録画面 3 0 0 は、テキスト登録領域 3 0 1 と、ロゴ登録領域 3 0 2 と、商品イメージ登録領域 3 0 3 と、OK ボタン 3 0 4 とで構成される。

【 0 0 4 3 】

テキスト登録領域 3 0 1 は、テキストデータを受け付けることができ、ロゴ登録領域 3 0 2 と、商品イメージ登録領域 3 0 3 とは、G I F (G r a p h i c s i n t e r c h a n g e f o r m a t) 形式等の画像データを受け付けることができるようになっている。

【 0 0 4 4 】

この素材データ登録画面 3 0 0 で、バナー広告管理装置 1 のユーザであるバナー広告依頼者は、入力装置 1 6 を用いて、各領域にデータを入力することができる。具体的には、バナー広告依頼者は、テキスト登録領域 3 0 1 に、例えば、キーボードによって、バナー広告に表示させたいテキストデータを入力することができる。また、ロゴ登録領域 3 0 2 と商品イメージ登録領域 3 0 3 には、例えば

、グラフィック作成ソフトウェア等で作成した画像イメージデータを、貼り付けることができる。

【0045】

バナー広告依頼者は、これらの領域にデータを入力すると、OKボタン304をクリックすることにより、素材データを登録することができる。すなわち、WWWブラウザ111は、OKボタン304のクリックを受け付けると、OKボタン304を受け付けた旨の情報とともに、テキスト登録領域301と、ロゴ登録領域302と、商品イメージ登録領域303とに入力されたデータ群を、通信処理部112を用いて、WWWサーバ211に送信する。

【0046】

上記のテキスト登録領域301と、ロゴ登録領域302と、商品イメージ登録領域303とに入力されたデータ群を、WWWサーバ211を経由して受け付けた素材データ登録受付部2131は、これらのデータを、既に受け付けたパターン番号と関連付けて、素材データファイル235に記録する（S105）。

【0047】

OKボタン304を受け付けた旨の情報を受信したWWWサーバ211は、次に、WWWブラウザ111に、図10に示すようなテンプレート選択画面310を提示する（S106）。図示するように、このテンプレート選択画面310は、テンプレートの一覧を示す領域311とで構成される。テンプレートの一覧を示す領域311には、テンプレートAタイプ311aと、テンプレートBタイプ311bと、テンプレートCタイプ311cとを表示する画像が含まれている。ここで、テンプレートA～Cタイプはそれぞれ、独自の形と、テキスト3111とロゴ画像3112と商品画像3113との位置関係とを有している（Cタイプで代表して図示）。なお、これらのテンプレート画像は、テンプレートデータベース236に、あらかじめ識別情報と関連付けて記録されている。

【0048】

テンプレート選択画面310で、バナー広告管理装置1のユーザであるバナー広告依頼者は、入力装置16を用いて、テンプレートのタイプを表示す画像のいずれかを選択することができる。具体的には、バナー広告依頼者は、バナー広告

として採用したいレイアウトを表示するテンプレート画像 3 1 1 a ~ 3 1 1 c をクリックすることができる。

【 0 0 4 9 】

WWWブラウザ 1 1 1 は、いずれかの画像のクリックを受け付けると、そのテンプレート画像の識別情報を、通信処理部 1 1 2 を用いて、WWWサーバ 2 1 1 に送信する。ここで識別情報は、例えば、「T 0 0 1」「T 0 0 2」等とすることができる。

【 0 0 5 0 】

上記のテンプレート画像の識別情報を、WWWサーバ 2 1 1 を経由して受け付けたテンプレート選択受付部 2 1 3 2 は、このデータを、既に受け付けたパターン番号と関連付けて、テンプレートデータファイル 2 3 7 に記録する (1 0 7)

【 0 0 5 1 】

次に、WWWサーバ 2 1 1 は、WWWブラウザ 1 1 1 に、図 1 1 に示すような表示形態指示画面 3 2 0 を提示する (S 1 0 8) 。図示するように、この表示形態指示画面 3 2 0 は、バナー広告サイズ選択領域 3 2 1 と、バナー広告色選択領域 3 2 2 と、テキストフォント選択領域 3 2 3 と、テキストフォントサイズ選択領域 3 2 4 と、テキストフォント色選択領域 3 2 5 と、OK ボタン 3 2 6 とで構成される。

【 0 0 5 2 】

バナー広告サイズ選択領域 3 2 1 には、例えば、大・中・小、あるいはドット数により表されたバナー広告の表示サイズ一覧が含まれる。バナー広告色選択領域 3 2 2 には、バナー広告の色一覧が含まれる。また、テキストフォント選択領域 3 2 3 には、テキストフォントの一覧が含まれる。テキストフォントサイズ選択領域 3 2 4 には、テキストフォントサイズの一覧が含まれる。そして、テキストフォント色選択領域 3 2 5 には、テキストフォントの色一覧が含まれる。

【 0 0 5 3 】

バナー広告表示形態指示画面 3 2 0 で、バナー広告管理装置 1 のユーザであるバナー広告依頼者は、入力装置 1 6 を用いて、バナー広告の表示形態を指示する

ことができる。具体的には、バナー広告サイズ選択領域 3 2 1 に表示された表示サイズから、採用したい表示サイズを示すチェックボックス 3 2 1 1 をクリックすることができる。バナー広告の色、バナー広告に表示するテキストのフォント、テキストフォントサイズ、テキストフォントの色についても同様に、対応するチェックボックスをクリックすることで選択することができる。

【 0 0 5 4 】

バナー広告依頼者は、これらの領域から項目を選択すると、OK ボタン 3 2 6 をクリックすることにより、表示形態を登録することができる。すなわち、WWW ブラウザ 1 1 1 は、OK ボタン 3 2 6 のクリックを受け付けると、OK ボタン 3 2 6 を受け付けた旨の情報とともに、バナー広告サイズ選択領域 3 2 1 と、バナー広告色選択領域 3 2 2 と、テキストフォント選択領域 3 2 3 と、テキストフォントサイズ選択領域 3 2 4 と、テキストフォント色選択領域 3 2 5 とでそれぞれ選択された項目の識別情報を、通信処理部 1 1 2 を用いて、WWW サーバ 2 1 1 に送信する。

【 0 0 5 5 】

上記のバナー広告サイズ選択領域 3 2 1 と、バナー広告色選択領域 3 2 2 と、テキストフォント選択領域 3 2 3 と、テキストフォントサイズ選択領域 3 2 4 と、テキストフォント色選択領域 3 2 5 とでそれぞれ選択された項目の識別情報を、WWW サーバ 2 1 1 経由で受け付けた表示形態指示受付部 2 1 3 3 は、これらのデータを、既に受け付けたパターン番号と関連付けて、表示形態データファイル 2 3 8 に記録する (S 1 0 9)。

【 0 0 5 6 】

これにより、バナー広告依頼者は、Web ページを利用して、簡易にバナー広告のデザインに関する指示を行うことができる。

【 0 0 5 7 】

なお、バナー広告作成装置 2 にブラウザ機能を持たせて、バナー広告作成装置 2 自身が、バナー広告生成のための情報を直接受け付けるようにしてもよい。このときは、上記の各 Web ページ画面が、バナー広告作成装置 2 の表示装置 2 7 に提示され、Web ページ上で受け付けた操作に対応する情報が、素材データフ

ファイル235等に記録される。

【0058】

以上、バナー広告作成装置2が、バナー広告管理装置1からの指示を受け付けて、バナー広告生成のための情報を記憶する処理について説明した。

【0059】

次に、バナー広告作成装置2が、バナー広告生成要求を受け付けて、バナー広告を作成する処理について説明する。

【0060】

バナー広告生成命令受付部2134は、バナー広告作成装置2内の他の機能部、例えば、WWWサーバ211等から、あるいは、バナー広告作成装置2にネットワーク接続された他の装置等からのバナー広告生成命令を受け付けることができる。これは、例えば、バナー広告生成命令受付部2134に、アプリケーションサービスの提供を行うサーバ機能を持たすことで実現できる。なお、バナー広告生成命令には、登録されているパターンのうち、どのパターンを使用するかというパターン指示に関する情報が含まれる。

【0061】

バナー広告生成命令を受け付けたバナー広告生成命令受付部2134は、バナー広告自動生成部2135に生成命令を受け付けた旨を、パターン指示に関する情報を含めて通知する。

【0062】

バナー広告自動生成部2135は、上記の旨の通知を受け取ると、以下の処理によりバナー広告を自動生成する。図12は、このときの動作を説明するためのフロー図である。

【0063】

バナー広告自動生成部2135は、素材データファイル235と、テンプレートデータファイル237と、表示形態データファイル238とを参照して、それぞれのファイルに記録されているデータのうち、パターン指示に該当するパターン番号のデータを取得する(S201)。ここで、取得したデータをそれぞれ素材データ、テンプレートデータ、表示形態データと称する。

【 0 0 6 4 】

次に、取得したテンプレートデータに記録されているテンプレート識別情報をキーに、テンプレートデータベース 2 3 6 から、該当するテンプレートを抽出する (S 2 0 2) 。そして、取得した素材データに記録されているテキスト、ロゴ、商品画像を、そのテンプレートのあらかじめ定められている位置に埋め込む (S 2 0 3) 。

【 0 0 6 5 】

このとき、テキストを埋め込むときは、取得した表示形態データのテキストフォントデータ 2 3 8 1 に記録されているフォントを用いて、テキストフォントサイズデータ 2 3 8 2 に記録されているサイズ、および、テキストフォント色データ 2 3 8 3 に記録されている色で埋め込み、バナー広告の原図を作成する。

【 0 0 6 6 】

そして、作成したバナー広告の原図を、取得した表示形態データのサイズに応じて、画像拡大／縮小の加工処理を施し (S 2 0 4) 、バナー広告が完成する。

【 0 0 6 7 】

バナー広告自動生成部 2 1 3 5 は、完成したバナー広告の画像データを、バナー広告生成命令要求を発した機能部、あるいは、他の装置に対して公開、送信等することにより (S 2 0 5) 、バナー広告自動生成処理が終了する。

【 0 0 6 8 】

これにより、バナー広告依頼者の指示に基づいたバナー広告が、自動生成されることができる。

【 0 0 6 9 】

自動生成されたバナー広告は、そのバナー広告を掲載する W e b ページの所定の位置に、バナー広告依頼者のサイトへのリンクを張られて表示される。この W e b ページは表示要求を受け付けるたびにバナー広告作成装置 2 に、バナー広告生成要求を行うため、バナー広告依頼者が、バナー広告管理装置 1 からバナー広告生成のための情報を更新した場合は、即座にその変更が、W e b ページに掲載されるバナー広告に反映されることとなる。

【 0 0 7 0 】

次に、本実施形態のバナー広告作成管理システムの応用例について説明する。

【0071】

図13は、本実施例の概略を説明するための図である。

【0072】

図示するように、本実施形態は、前述したバナー広告作成管理システムに、バナー広告閲覧装置4が、インターネット3に接続された構成となっている。バナー広告作成管理システムは前述の例と同様であるので、ここでは、相違点を主に説明する。

【0073】

図14は、図13に示すバナー広告作成装置2の概略構成図である。

【0074】

図示するように、バナー広告作成装置2は、図3の構成に加え、外部記憶装置23に、属性判定テーブル239と、属性パターン対応テーブル240とが格納されている。

【0075】

属性判定テーブル239は図15に示すように、性別2391と所属2392と趣味2393との組合せから属性2304を判定するルールが記録されている。例えば、性別が「男」で、所属が「小学生」で、趣味が「ゲーム」である場合は属性Aに判定される。このテーブルはあらかじめ作成される。

【0076】

属性パターン対応テーブル240は、図16に示すように、属性2401とパターン番号2402とを対応させたテーブルである。

【0077】

図17は、図13に示すバナー広告閲覧装置4の概略構成図である。

【0078】

図示するように、バナー広告閲覧装置4は、CPU41と、主記憶装置42と、ハードディスク装置等の外部記憶装置43と、CD-ROM、DVD-ROM等の可搬性を有する記憶媒体45からデータを読み取る読取装置44と、キーボード、マウス等の入力装置46と、ディスプレイ等の表示装置47と、インター

ネット 3 を介してバナー広告作成装置 2 と通信を行うための通信装置 4 8 と、上述した各構成要素間のデータ送受信をつかさどるインタフェース 4 9 とを備えた、一般的な構成を有する情報処理装置上に構築することができる。

【 0 0 7 9 】

外部記憶装置 4 3 には、情報処理装置の動作を統括的に制御するために、情報処理装置が起動されると主記憶装置 4 2 上にロードされ、CPU 4 1 により実行される OS (Operation System) 4 3 1 と、WWWブラウザプログラム 4 3 2 と、通信プログラム 4 3 3 とが格納されている。

【 0 0 8 0 】

CPU 4 1 は、WWWブラウザプログラム 4 3 2 と通信プログラム 4 3 3 とを主記憶装置 4 2 上にロードし、実行する。これにより、WWWブラウザ 4 1 1 と、通信処理部 4 1 2 とを情報処理装置上に構築する。

【 0 0 8 1 】

WWWブラウザ 4 1 1 は、バナー広告作成装置 2 が公開する HTML 形式のデータ (Web ページ等) を HTTP (Hyper Text Transfer Protocol) を利用して閲覧する。

【 0 0 8 2 】

通信処理部 4 1 2 は、通信装置 4 8 を制御し、WWWブラウザ 4 1 1 が、バナー広告作成装置 2 と通信を行うために必要な各種プロトコル、例えば PPP、TCP/IP 等、を処理する。

【 0 0 8 3 】

なお、バナー広告管理装置 1 の構成は、前例と同様である。

【 0 0 8 4 】

次に、上記構成のバナー広告作成管理システムの動作について説明する。

【 0 0 8 5 】

本実施例においてバナー広告作成管理システムは、バナー広告作成装置 2 が、バナー広告管理装置 1 からの指示を受け付けて、バナー広告生成のための情報と、バナー広告閲覧を閲覧するユーザの属性、例えば、性別、年齢、嗜好等とを関連付けて記憶する処理と、バナー広告作成装置 2 が、バナー広告閲覧装置 4 のユー

ザの属性に応じたバナー広告を生成する処理とを行う。

【0086】

まず、バナー広告作成装置2が、バナー広告管理装置1からの指示を受け付けて、バナー広告生成のための情報と、バナー広告を閲覧するユーザの属性とを関連付けて記憶する処理について説明する。

【0087】

図18は、このときのバナー広告作成装置2の動作を説明するためのフロー図である。

【0088】

WWWサーバ211は、前述のバナー広告生成のための情報を記憶する処理を終了すると、WWWブラウザ111に、図19に示すようなバナー広告展開方法指定画面500を提示する(S301)。図示するように、このバナー広告展開方法指定画面500は、パターン番号を表示する領域501と、ユーザ(バナー広告の閲覧者)属性を表示する領域502と、ユーザ属性に対して、どのパターン番号を使用するかを指示するためのチェックボックス領域503と、OKボタン504とで構成される。

【0089】

ここで、WWWサーバ211は、本画面の提示に先立ち、素材データファイル235等を参照し、登録済みのパターン番号を抽出し、抽出されたパターン番号をパターン番号表示領域501に表示する。

【0090】

また、ユーザ属性表示領域に表示される属性は、前述のように、あらかじめ複数のグループ(本例ではA～E)を設定し、例えば、属性Aは{男性・小学生・ゲームが趣味}、属性Bは{男性・中学生・スポーツが趣味}、・・・、属性Eは{その他}というように切り分けられたものである。この切り分けは、ルール化されて属性判定テーブル239に記録されている。

【0091】

このバナー広告展開方法指定画面500で、バナー広告管理装置1のユーザであるバナー広告依頼者は、入力装置16を用いて、チェックボックス領域503

にチェックマークを入力することができる。具体的には、属性 A の広告閲覧者に対してパターン 1 のバナー広告を閲覧させたい場合は、属性 A 5 0 2 a とパターン 1 (5 0 1 a) のクロスする位置にあるチェックボックス 5 0 3 a を、クリックして、チェックマークを入力することができる。

【 0 0 9 2 】

同様に、各属性について、閲覧させたパターン番号を指示することができる。

【 0 0 9 3 】

そして、すべての属性についての指示を終了すると、OK ボタン 5 0 4 をクリックすることができる。

【 0 0 9 4 】

WWW サーバ 2 1 1 は、OK ボタン 5 0 4 のクリックを受け付けると、チェックボックス領域 5 0 3 に入力されたチェックマークに関する情報を、属性パターン対応テーブル 2 4 0 に記録する (S 3 0 2) 。

【 0 0 9 5 】

以上、バナー広告作成装置 2 が、バナー広告管理装置 1 からの指示を受け付けて、バナー広告生成のための情報と、バナー広告閲覧装置 4 のユーザの属性とを関連付けて記憶する処理について説明した。

【 0 0 9 6 】

次に、バナー広告作成装置 2 が、バナー広告閲覧装置 4 のユーザの属性に応じたバナー広告を生成する処理について説明する。

【 0 0 9 7 】

図 2 0 は、このときのバナー広告作成装置 2 の動作を説明するためのフロー図である。

【 0 0 9 8 】

WWW サーバ 2 1 1 は、通信処理部 2 1 2 を介して、バナー広告閲覧装置 4 のアクセスを受け付けると、バナー広告閲覧装置 4 の WWW ブラウザ 4 1 1 に Web ページの閲覧を行わせる。

【 0 0 9 9 】

まず、WWW サーバ 2 1 1 は、WWW ブラウザ 4 1 1 に、図 2 1 に示すような

個人情報入力画面 5 1 0 を提示する (S 4 0 1)。図示するように、この個人情報入力画面 5 1 0 は、バナー広告閲覧装置 4 のユーザであるバナー広告閲覧者の性別を選択する領域 5 1 1 と、所属を選択する領域 5 1 2 と、趣味を選択する領域 5 1 3 と、OK ボタン 5 1 4 とで構成される。

【0 1 0 0】

個人情報入力画面 5 1 0 で、バナー広告閲覧装置 4 のユーザである広告閲覧者は、入力装置 4 6 を用いて、該当する選択肢を指定することができる。具体的には、バナー広告閲覧者は、各領域について、該当する選択肢を表すチェックボタンをクリックすることができる。

【0 1 0 1】

バナー広告閲覧者は、選択肢の指定を終了すると、OK ボタン 5 1 4 をクリックすることができる。

【0 1 0 2】

OK ボタン 5 1 4 のクリックを受け付けた WWW サーバ 2 1 1 は、属性判定テーブル 2 3 9 と、各領域に入力された性別・所属・趣味に関する情報とから、バナー広告閲覧者の属性について判断する (S 4 0 2)。

【0 1 0 3】

具体的には、各領域に入力された性別・所属・趣味のそれぞれが一致するデータを属性判定テーブル 2 3 9 内で検索し、抽出されたデータに記載されてる属性をバナー広告閲覧者の属性とする。

【0 1 0 4】

次に、判断された属性をキーとして、属性パターン対応テーブル 2 4 0 から、バナー広告のパターン番号を抽出する (S 4 0 3)。

【0 1 0 5】

そして、WWW サーバ 2 1 1 は、バナー広告生成命令受付部 2 1 3 4 に対して、抽出したパターン番号をパターン指示に関する情報として含む生成命令を通知する (S 4 0 4)。

【0 1 0 6】

生成命令を受け付けたバナー広告生成命令受付部 2 1 3 4 は、図 1 2 に記載し

た手順に従った前述のバナー広告の生成処理を行う。そして、WWWサーバ211は、生成されたバナー広告のイメージデータを参照して、バナー広告閲覧装置4のWWWブラウザ411にバナー広告を表示する。

【0107】

これにより、バナー広告の閲覧者の属性に応じたバナー広告を表示することができる。

【0108】

なお、本発明は、上記の実施形態に限定されるものではなく、その要旨の範囲内で様々な変形が可能である。

【0109】

例えば、前記の例では、バナー広告の閲覧者は、WWWサーバ211にアクセスするたびに、個人情報を入力する。この手間を省くためにユーザ登録を行い、バナー広告の閲覧者の識別情報と、個人情報とをWWWサーバ211に登録しておくようにすることができる。このときは、WWWサーバ211にアクセスするときに、登録済みの識別情報のみを入力することにより、WWWサーバ211はバナー広告の閲覧者を特定することができ、その属性を判断することができるようになる。

【0110】

また、バナー広告の閲覧者（ユーザ）の属性は、バナー広告を掲載するWebページにおいて判断するようにしてもよい。すなわち、バナー広告を掲載するWebページがバナー広告作成装置2に、バナー広告生成要求を行う際に、ユーザの属性情報を含めるようにする。このために、バナー広告を掲載するWebページを管理するサイトでは、ユーザ属性を判断するための処理、あるいは、ユーザ属性を判断するために必要な情報を登録しておく。そして、ユーザからWebページ閲覧の要求を受け付けると、そのユーザの属性を判断して、バナー広告作成装置2に属性情報とともにバナー広告生成要求を送信する。

【0111】

この情報を受け付けたバナー広告生成装置2は、上記の手順にしたがってユーザの属性情報に応じたバナー広告を生成して、バナー広告を掲載するWebペー

ジに表示させるようにする。

【0 1 1 2】

【発明の効果】

上述のように、本発明によれば、スポンサーが簡易にバナー広告の作成指示を行うことができる。また、バナー広告の閲覧者の属性に応じて、表示するバナー広告を変更することができる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】

本発明が適用されたバナー広告作成管理システムの概略を説明するための図である。

【図 2】

図 1 に示すバナー広告管理装置 1 の概略構成図である。

【図 3】

図 1 に示すバナー広告作成装置 2 の概略構成図である。

【図 4】

素材データファイルの構造を説明するための図である。

【図 5】

テンプレートデータファイルの構造を説明するための図である。

【図 6】

表示形態データファイルの構造を説明するための図である。

【図 7】

バナー広告作成装置 2 が、バナー広告管理装置 1 からの指示を受け付けて、バナー広告生成のための情報を記憶する処理について説明するフロー図である。

【図 8】

パターン指示画面の一例を示す図である。

【図 9】

素材データ登録画面の一例を示す図である。

【図 1 0】

テンプレート選択画面の一例を示す図である。

【図 1 1】

表示形態指示画面の一例を示す図である。

【図 1 2】

バナー広告自動生成部が、バナー広告を自動生成する処理を説明するためのフロー図である。

【図 1 3】

バナー広告作成管理システムの応用例の概略について説明する図である。

【図 1 4】

図 1 3 に示すバナー広告作成装置 2 の概略構成図である。

【図 1 5】

属性判定テーブルの構造を説明するための図である。

【図 1 6】

属性パターン対応テーブルの構造を説明するための図である。

【図 1 7】

図 1 3 に示すバナー広告閲覧装置 4 の概略構成図である。

【図 1 8】

バナー広告作成装置 2 が、バナー広告管理装置 1 からの指示を受け付けて、バナー広告生成のための情報と、バナー広告閲覧装置 4 のユーザの属性とを関連付けて記憶する処理について説明するフロー図である。

【図 1 9】

バナー広告展開方法指定画面の一例を示す図である。

【図 2 0】

バナー広告作成装置 2 が、バナー広告閲覧装置 4 のユーザの属性に応じたバナー広告を生成する処理について説明するフロー図である。

【図 2 1】

個人情報入力画面の一例を示す図である。

【符号の説明】

1 … バナー広告管理装置、 2 … バナー広告作成装置、 3 … インターネット
4 … バナー広告閲覧装置

1 1、2 1、4 1…CPU

1 3、2 3、4 3…外部記憶装置

1 1 1、4 1 1…WWWブラウザ

1 3 2、4 3 2…WWWブラウザプログラム

2 1 1…WWWサーバ

2 1 3…バナー広告作成部

2 3 2…WWWサーバプログラム、2 3 4…バナー広告作成プログラム

2 3 5…素材データファイル、2 3 6…テンプレートデータベース

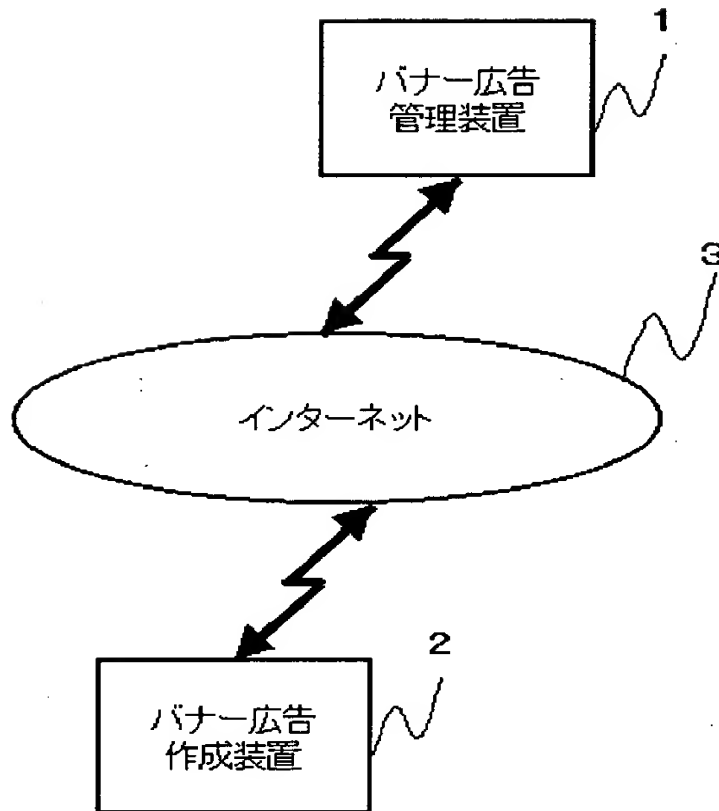
2 3 7…テンプレートデータファイル、2 3 8…表示形態データファイル

2 3 9…属性判定テーブル、2 4 0…属性パターン対応テーブル

【書類名】 図面

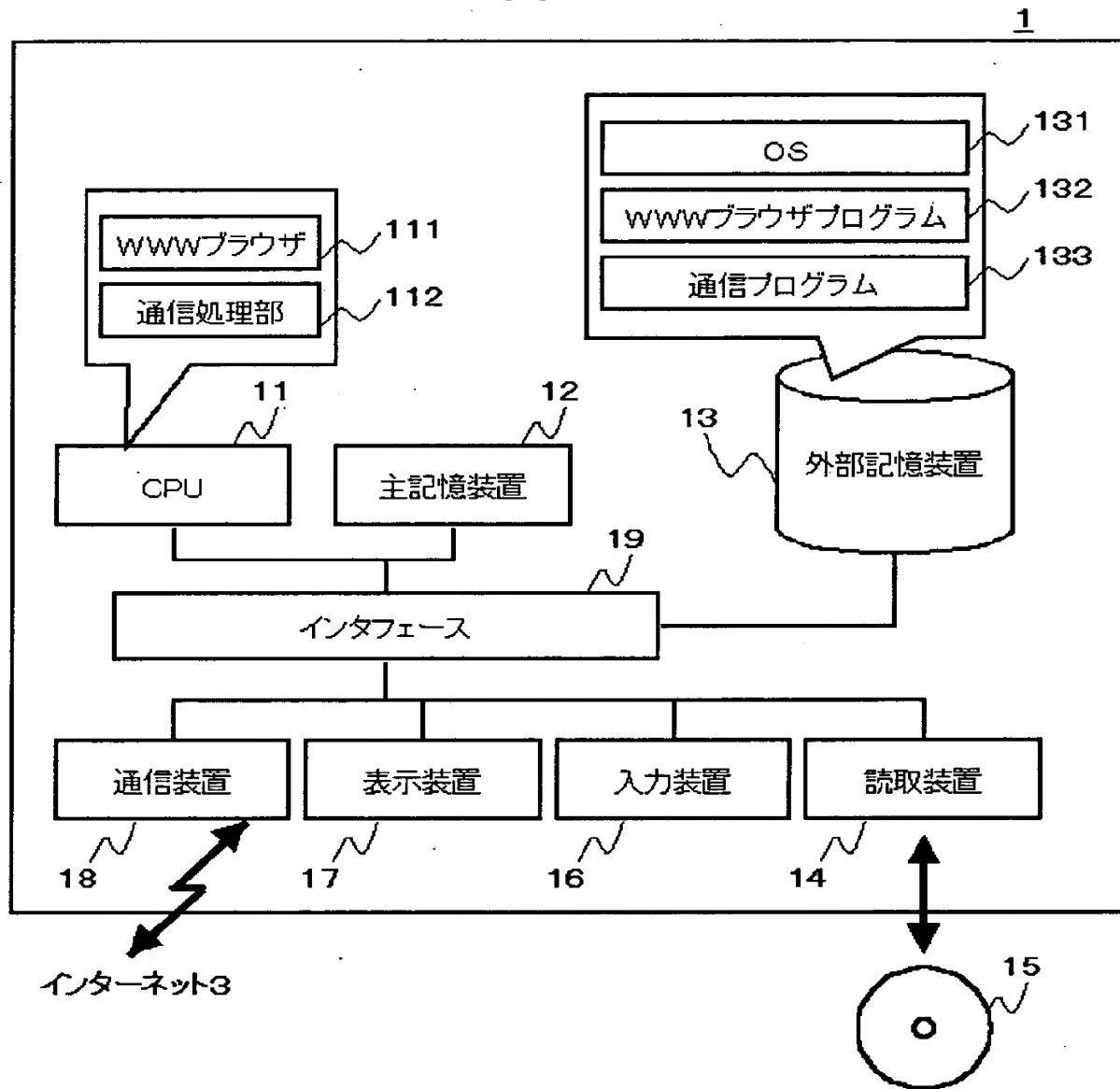
【図 1】

図1



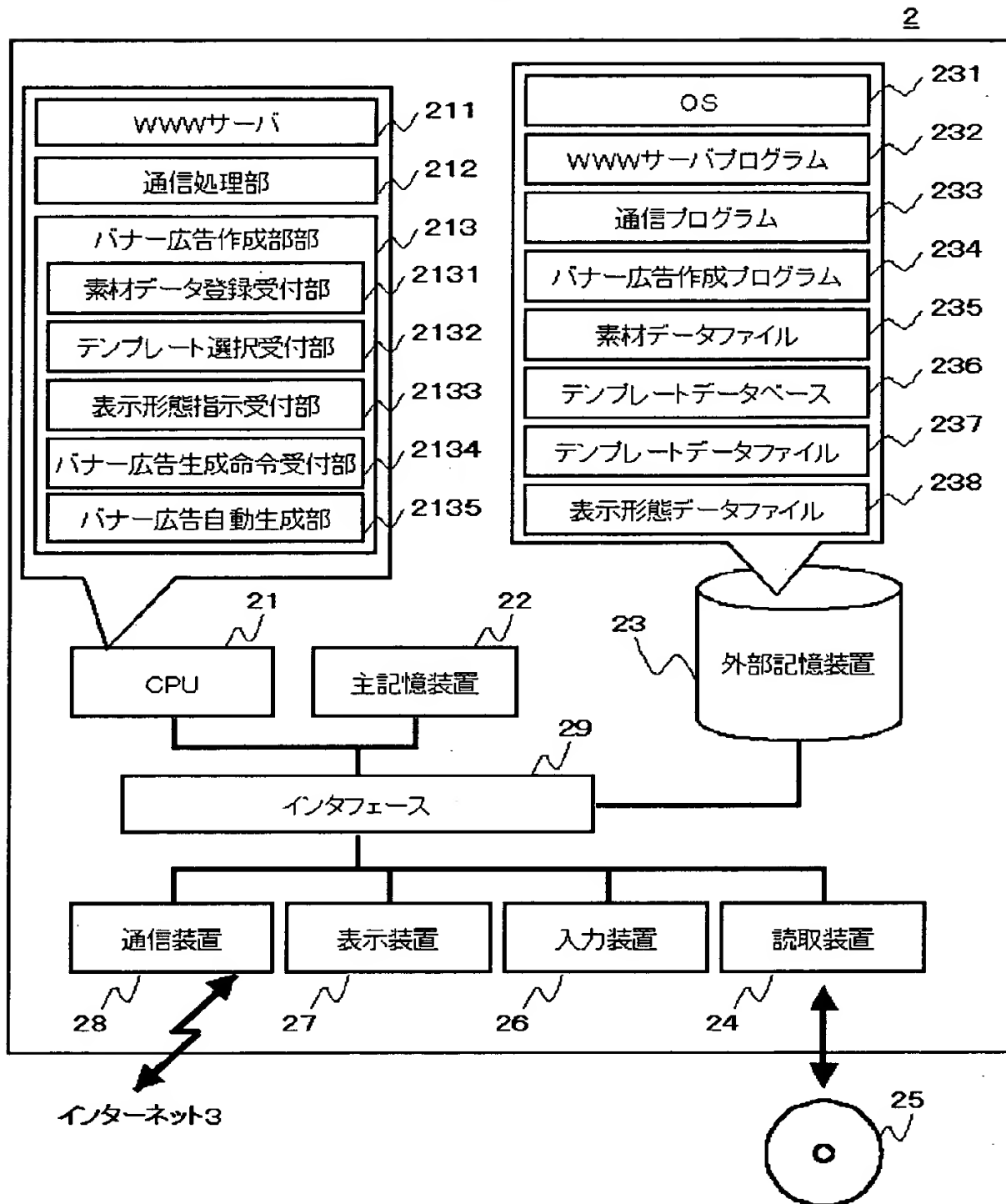
【図 2】

図 2



【図3】

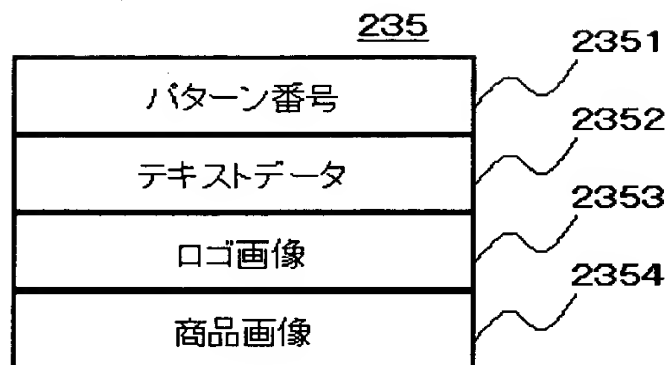
図3



【図 4】

図 4

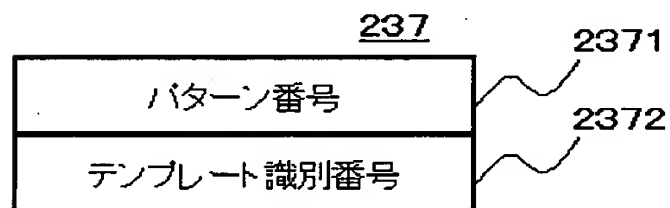
素材データファイル



【図 5】

図 5

テンプレートデータファイル



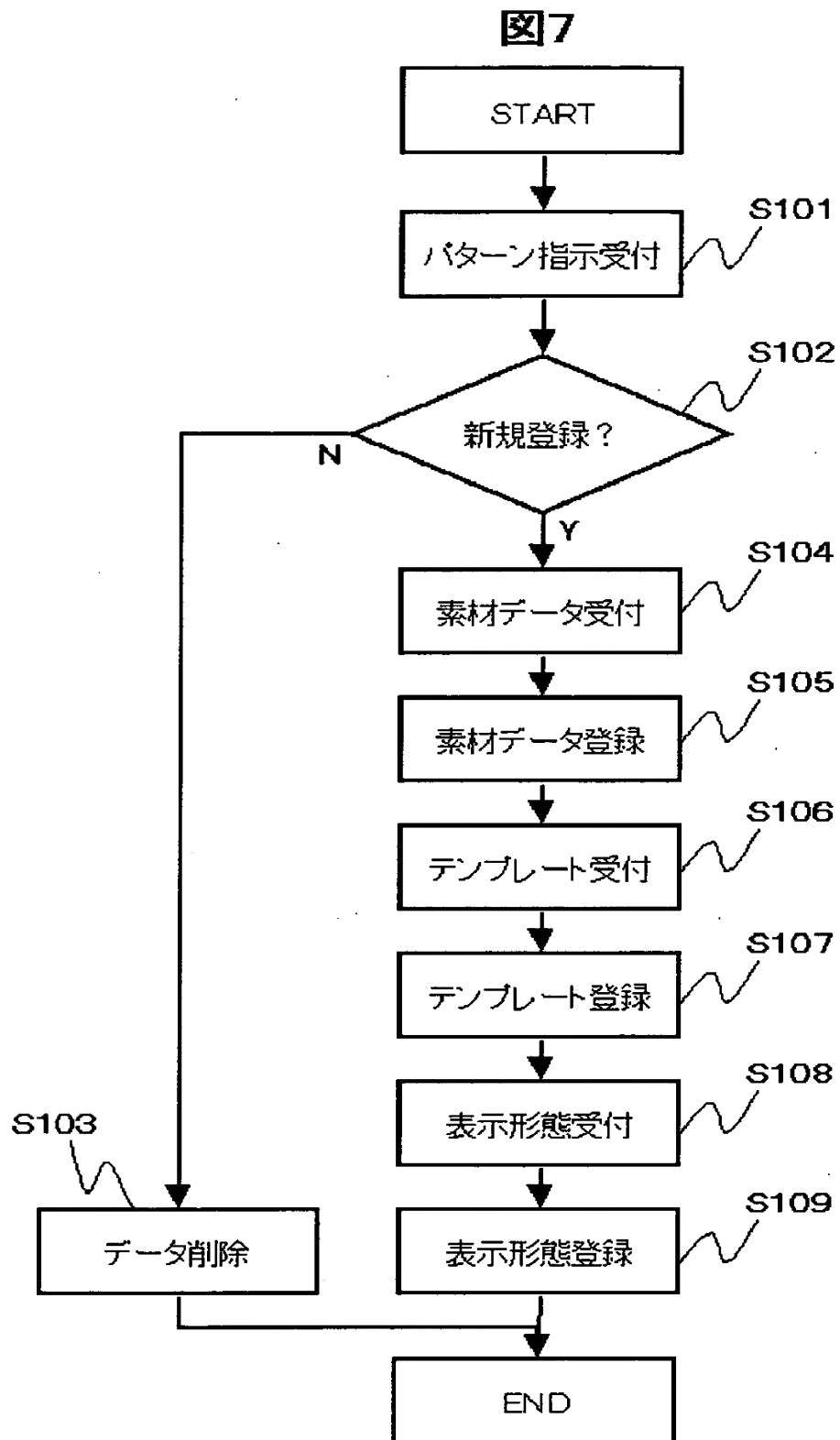
【図 6】

図6

表示形態データファイル

パターン番号	2381
バナー広告サイズ	2382
バナー広告色	2383
テキストフォント	2384
テキストフォントサイズ	2385
テキスト色	2386

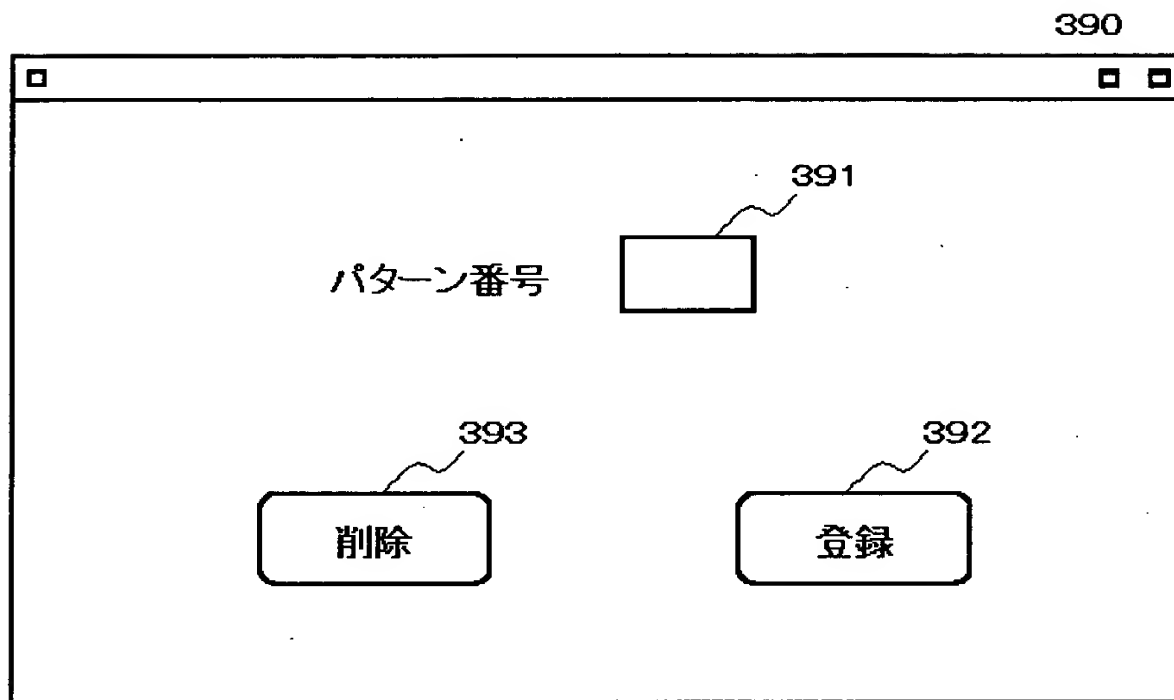
【図7】



【図 8】

図 8

パターン指示画面



【図 9】

図9

素材データ登録画面

300

□□ □

テキスト

301

ロゴ画像

302

商品画像

303

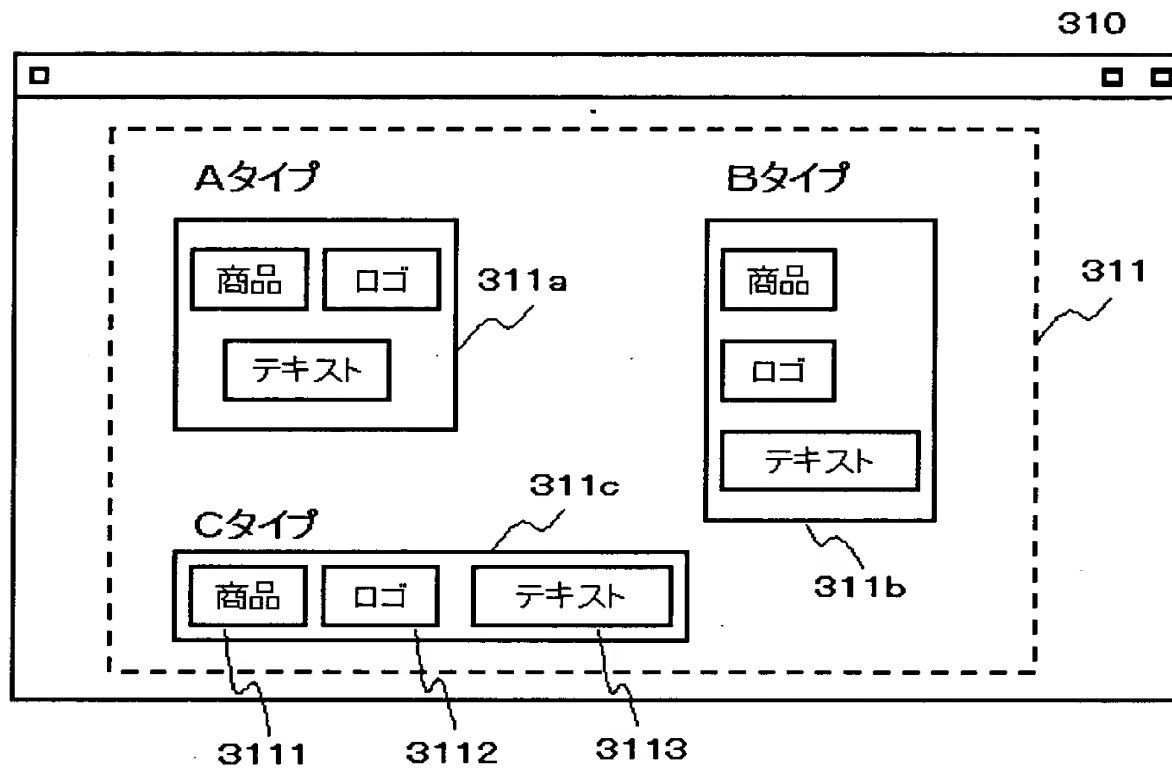
OK

304

【図10】

図10

テンプレート選択画面



【図 11】

図11

表示形態指示画面

320

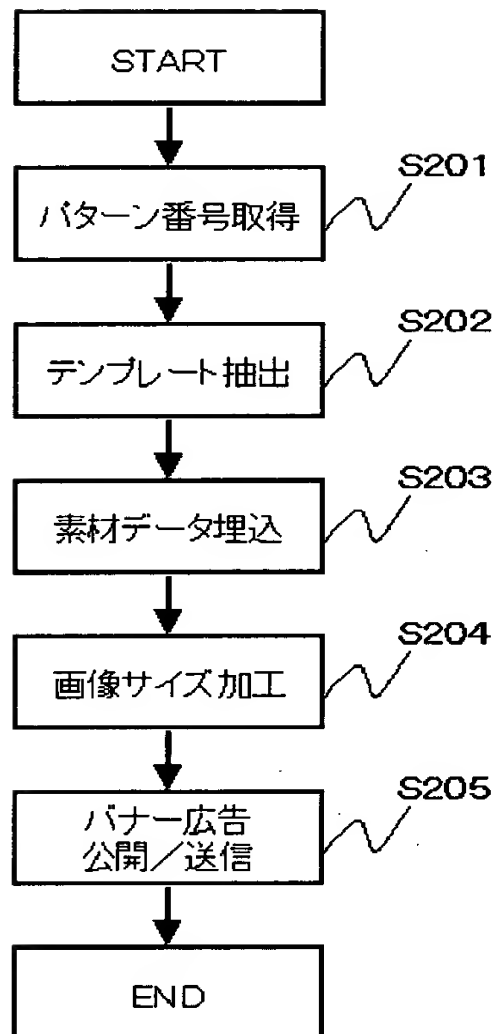
バナー広告サイズ	<input type="checkbox"/> 大サイズ <input type="checkbox"/> 中サイズ <input type="checkbox"/> 小サイズ	321
バナー広告色	<input type="checkbox"/> 赤 <input type="checkbox"/> 青 <input type="checkbox"/> 黄 <input type="checkbox"/> 緑 <input type="checkbox"/> 白	322
テキストフォント	<input type="checkbox"/> 明朝 <input type="checkbox"/> ゴシック <input type="checkbox"/> 毛筆	323
フォントサイズ	<input type="checkbox"/> 大サイズ <input type="checkbox"/> 中サイズ <input type="checkbox"/> 小サイズ	324
テキスト色	<input type="checkbox"/> 赤 <input type="checkbox"/> 青 <input type="checkbox"/> 黄 <input type="checkbox"/> 緑 <input type="checkbox"/> 白	325

326

OK

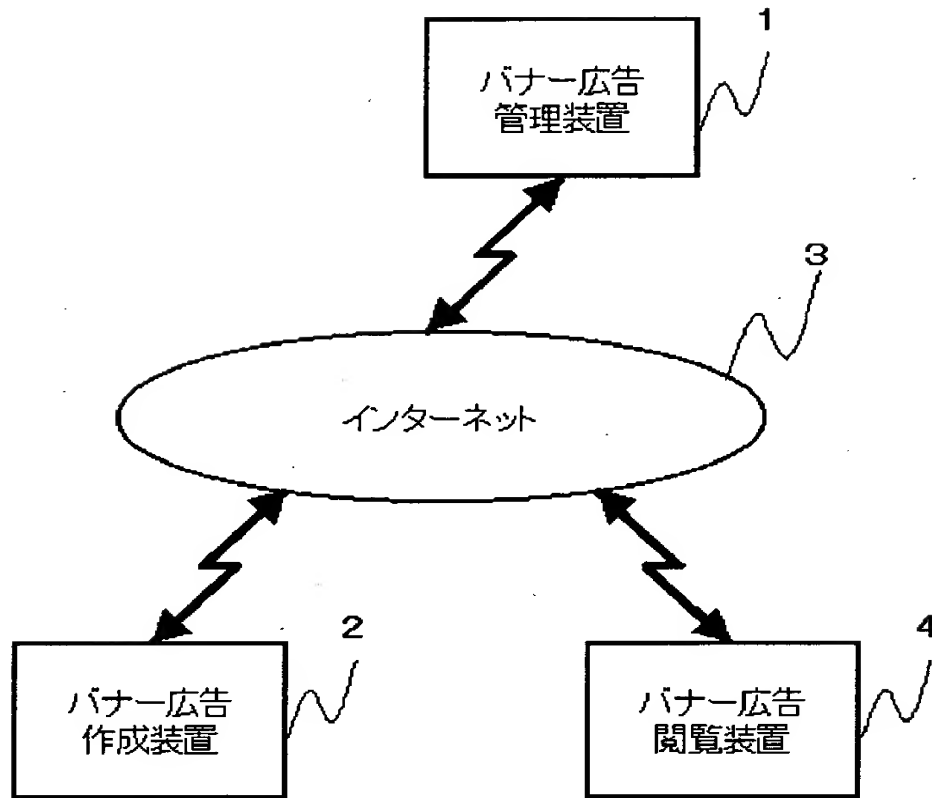
【図 1 2】

図12



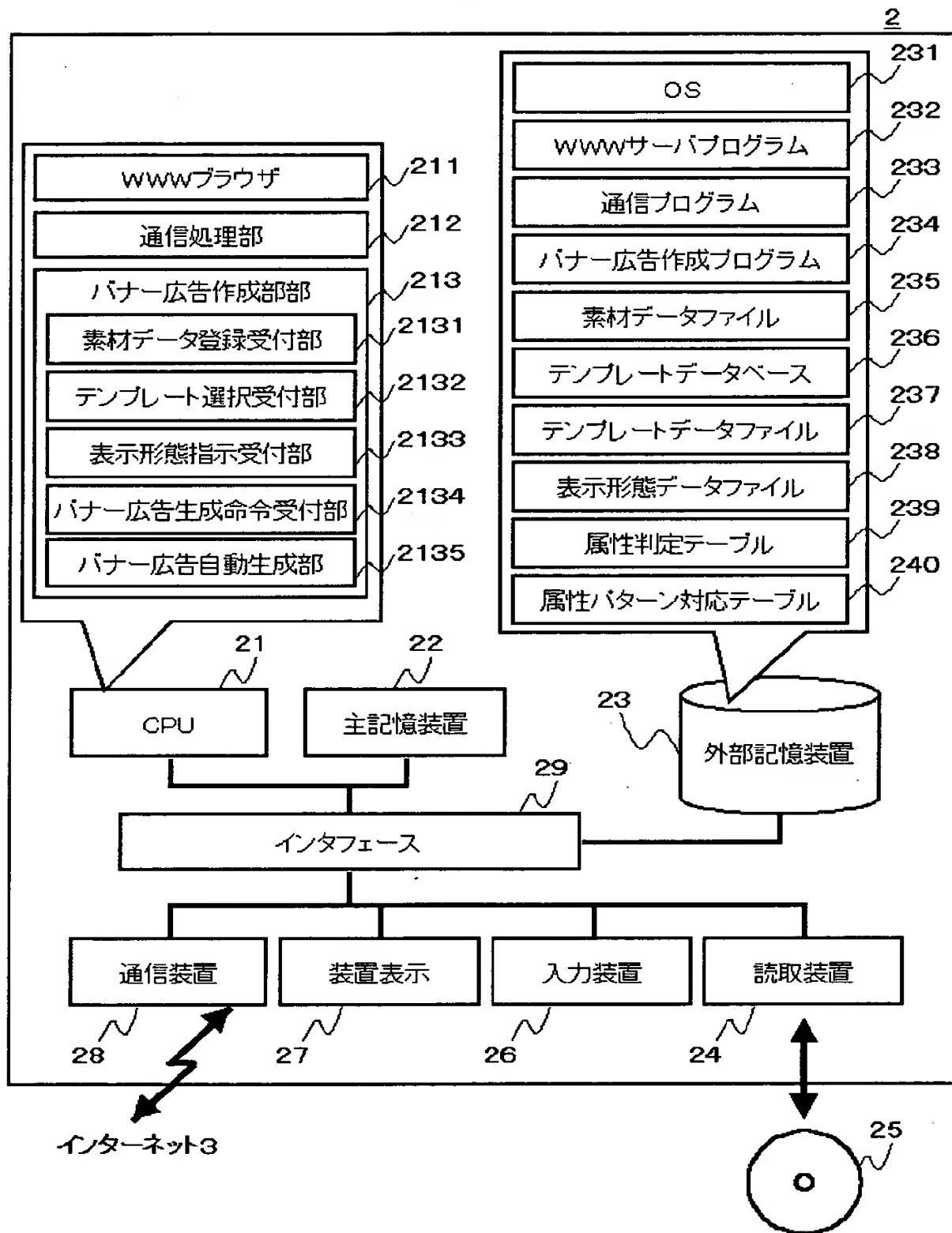
【図13】

図13



【図14】

図14



【図 1 5】

図15

属性判定テーブル

239

2391	2392	2393	2394
性別	所属	趣味	属性
男	小学生	ゲーム	A
男	中学生	スポーツ	B
男	中学生	ゲーム	C
⋮	⋮	⋮	⋮

【図 1 6】

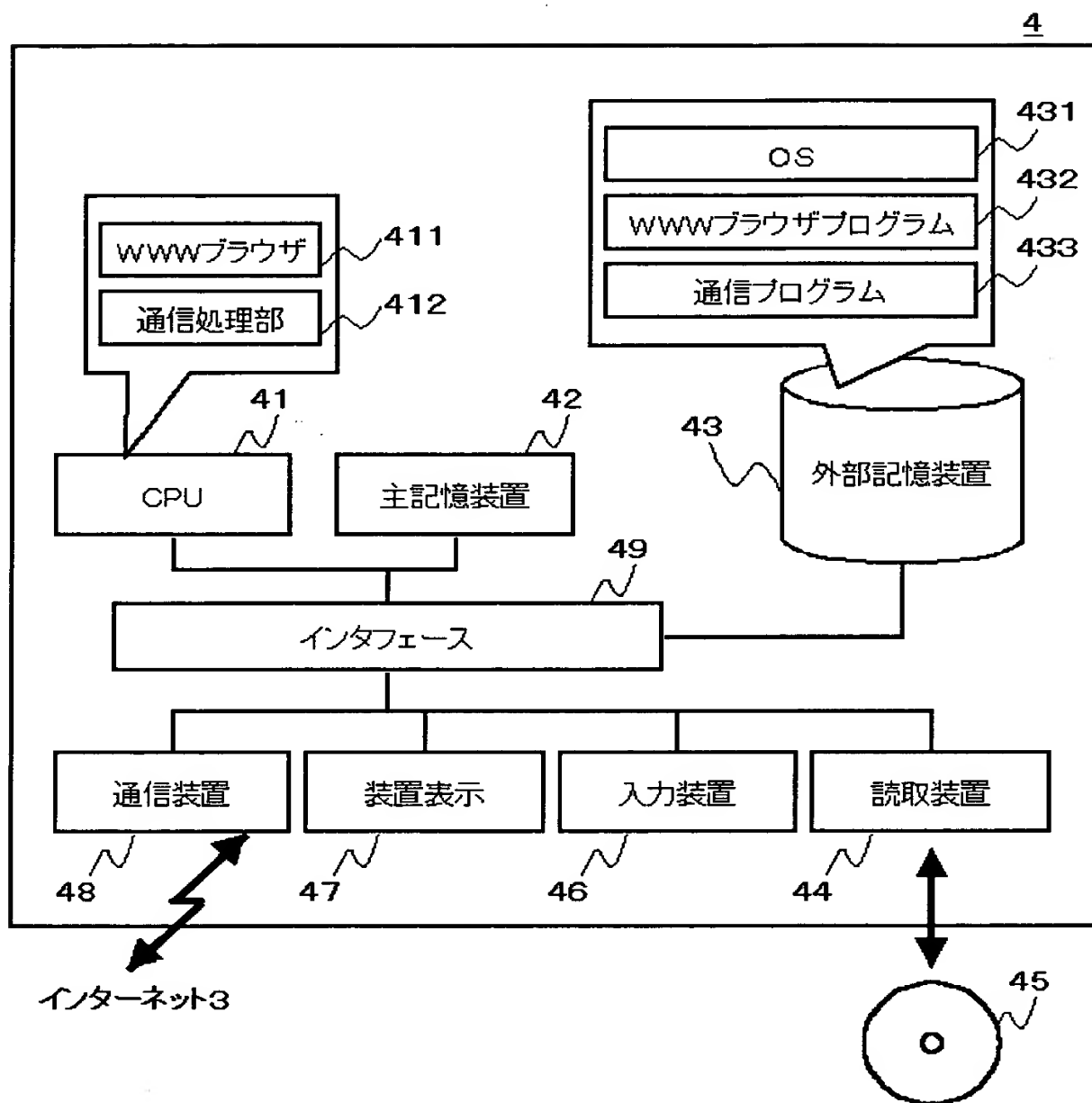
図16

属性パターン対応テーブル

2401	2402	<u>240</u>
属性	パターン	
A	1	
B	2	
C	3	
⋮	⋮	

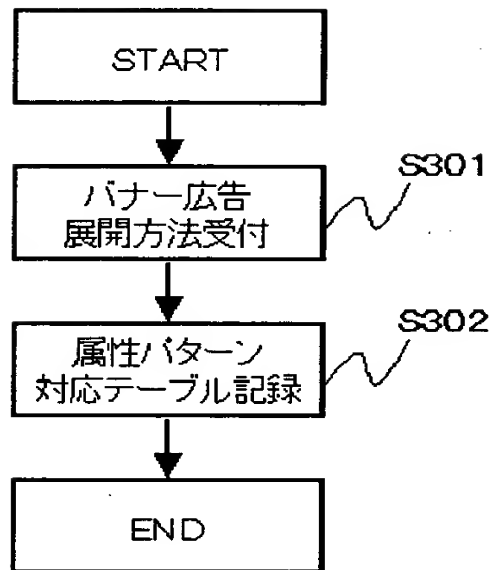
【図17】

図17



【図18】

図18



【図 1 9】

図19

バナー広告展開方法指定画面

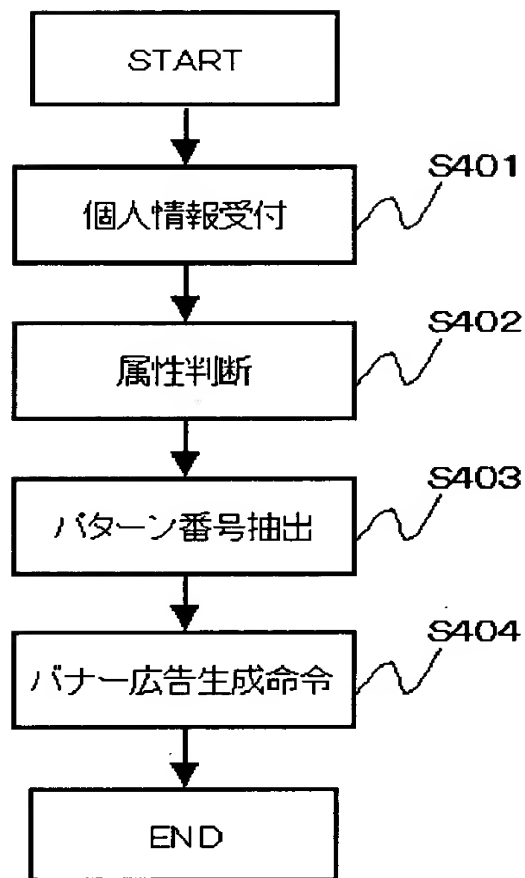
500

	属性				
	A	B	C	D	E
パターン1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
パターン2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
パターン3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
パターン4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
パターン5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

OK

【図 2 0】

図20



【図21】

図21

個人情報入力画面

510

性別

☐ 男 ☐ 女

511

所属

☐ 小学生 ☐ 中学生
☐ 高校生 ☐ その他

512

趣味

☐ ゲーム ☐ スポーツ
☐ 読書 ☐ 映画
☐ 車 ☐ コンピュータ

513

OK

514

【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 スポンサーが簡易にバナー広告の作成指示を行うことができる技術を提供する。

【解決手段】 バナー広告作成装置 1 は、ネットワーク 3 を介して接続されたバナー広告管理装置 1 から、バナー広告を作成するために必要なバナー広告作成情報を受け付け記憶する。バナー広告作成装置 1 は、バナー広告作成命令を受け付けると、記憶しているバナー広告作成情報に基づいてバナー広告を作成する。

【選択図】 図 2

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [395015319]

1. 変更年月日 1997年 3月31日

[変更理由] 住所変更

住 所 東京都港区赤坂7-1-1

氏 名 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [391027310]

1. 変更年月日 1997年 4月 7日

[変更理由] 住所変更

住 所 東京都新宿区市谷本村町1-1 住友市ヶ谷ビル

氏 名 株式会社ソニー・ミュージックコミュニケーションズ